印刷便利屋

24H

個人創意的新主張 ——

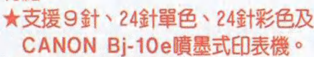






深夜上7-11超商未必能買到賀卡、海報、信紙、年曆、半年曆、月曆、雙月曆、週曆等東西，沒關係，用同樣24H待命的印刷便利屋即可。除9針、24針印表機外更支援噴墨式及彩色印表機，SHOW出你的獨特個性，讓你得到更大的樂趣。





特點：

★支援9針、24針單色、24針彩色及CANON Bj-10e噴墨式印表機。
★配合倚天24X24楷、隸、明體等字形檔，全中文環境操作簡易。
★全部幕前排版操作，編排最簡易。
★可製作賀卡、海報、信紙、年曆、半年曆、月曆、雙月曆、週曆等。
★可讀取PRINT MASTER之SHP檔圖形庫及PCX格式之單色、16色圖形。
★大量的圖形庫能適用於各種場合。
★強大的區塊功能，有傾斜、空心、立體、左右或上下鏡射、反白、噴槍、網底等效果。
★可利用如PC PAINTBRUSH.DELUXE PAINT等繪圖軟體製作新圖形以供使用。
★純MOUSE工作環境，操作簡便，應用自如。







隆　重　推　出

紫微新個性——

除了對命盤有完整的解說外還可以加入自己或他人精心研究的心得，編輯一個屬於自己的算命軟體

——紫微斷訣

即將上市



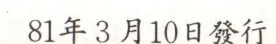
大宇資訊有限公司 台北市重慶北路一段67號6樓之1
TEL:(02)5431350-1

國內郵資已付
台北郵局
台北第11支局
許可證
台北字第6688號
雜誌類

行政院新聞局出版登記證局版台證字第7653號
中華郵政台北字第3332號執照登記為雜誌交寄

軟體之星 雜誌 13

SOFTSTAR MAGAZINE





春秋爭霸傳

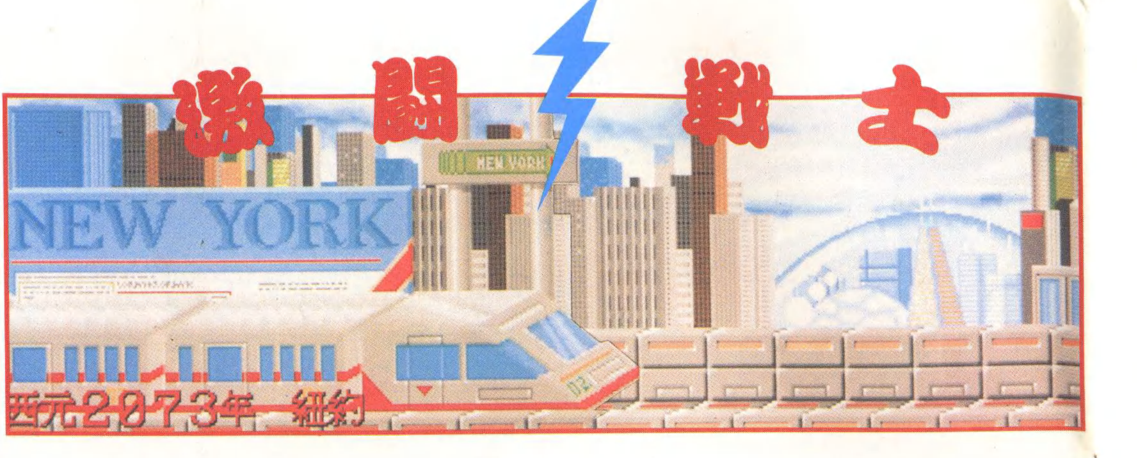
双向道
程式設計講座
我有話要說
遊戲軟體綜論

激鬪戰士介紹
羅宋學園公告

破壞神
祕技大公開

隆重推出

場面浩大　前所未有　登場人物千來名



西元2XXX年，紐約市的AMX戰略機械人研究中心主電腦因病毒侵入，導致電腦陷入瘋狂狀態。主電腦啓動了正在研發中的三具智慧型機械人，並賦予其毀滅世界的任務。

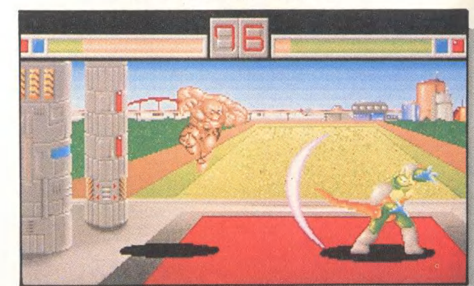
它們在大都會中肆無忌憚地破壞，當軍警派遣大軍圍剿時，卻又立即消失無蹤，令人防不勝防。頭痛萬分的政府雖向AMX戰略中心施加壓力後，了解機械人思考傾向的科學家便針對其不服輸的個性，說服它們以一對一的對戰來決定主宰權。

戰略中心隨著又向世界各地發出鉅額獎金的英雄帖，希望能夠尋找出異能之士來抵抗它們的暴行。最後由眾多競爭者中，過濾出八位脫穎而出的勇士進行最終的挑戰。究竟這八位強者中，誰能解救地球的命運呢？

▼獲得武術冠軍頭銜的阿里竟敗在生化機械人的手上，難道肉體永遠無法勝過機械嗎？



▼蟋蜴人以強勁的尾力押出了能源坡，CHOMU看來是躲不過了!!



▼這便是AMX戰略機械人研發中心，實驗室角落的一隅埋下了危機的種子



編 者 的 話

將近一個月以來，市面上陸續有近一百種所謂「無版權保障」的娛樂軟體遭到回收的命運。這對於許多玩家而言或許的確是一件令人深感抱憾的事，然而若從整個遊戲市場邁向健全之道的角度上來看，又未嘗不是吾人所樂於見到的。

從此，消費者與軟體商都必須在著作權法規定的權限內，進行合法的交易行為。對於杜絕盜版軟體的流通與奠定消費者守法觀念的基礎上，可說是一次具體的考驗。究竟國外軟體在台灣的售價，是否反映國內本土遊戲價位的重新定義，除端視消費羣的接受能力與意願高低而定外，恐怕仍有待時間的驗證吧！

中華民國78年10月5日創刊
行政院新聞局登記證局版臺誌字第7653號
中華郵政北台字第3332號登記為雜誌交寄
發行人兼總編輯/李惠萍
主　編/丁淑姿
美術編輯/張素蘭
特約作家/劉陳祥・施文馮
蔡明宏・蘇竑嶂
發行業務/辜文祺 林槍科 林強 張益郡
發行所/軟體之星雜誌社
社　址/台北市重慶北路一段67號6F-1
電　話/(02)5431350-1
傳　真/(02)5224686
BBS /(02)5362571 5219724
郵政劃撥/1277894-6 大宇資訊
印刷所/日茂製版印刷股份有限公司
地　址/台北市大理街157號6樓
電　話/(02)3042200-4

目　錄

SOFTSTAR

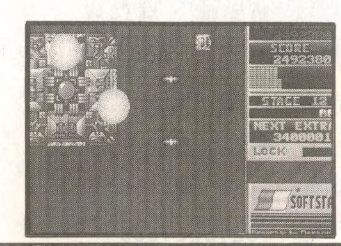
誰說PC沒有好的射擊遊戲??

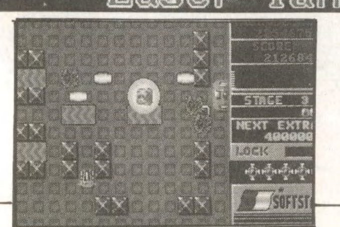
大宇年度射擊遊戲鉅獻，PC射擊遊戲力作!!雷射坦克

細緻的畫面，精彩的動畫，加上振奮人心的一流樂曲，以及引人入勝的內容，都是這個具有歐美水準的遊戲特色!!多種敵人的角色，40個關卡，關關精彩，更有令人震憾的八大魔王把關!!操作順暢，容易上手，是玩家最佳的選擇!!

多種能源寶物	寶物有加強火力，提高能源上限，大轟炸，防護罩等。
強力武器系統	除了連發火砲，還有強力巨大爆彈，為殲敵利器!
完整動畫劇情	故事內容使用動畫表現，完整的故事性。
敵人動作靈活	敵人角色行動不會公式化，具人工智慧。
大型魔王角色	魔王採用大造型設計，並有特定弱點，挑戰性高。
操作性良好	主機行動敏捷，還有渦輪高速功能。
過程緊湊	遊戲流程完全無遲滯感，一掃PC"慢"的印象。









貢獻智慧　創造未來

GAME的世界無限廣大　等你來參與

三年半來，大宇資訊不斷的成長，在所有工作同仁的努力下，建立了近５００個銷售點的行銷網，也外銷到某些華人社會裡，我們亦已申請歐、美、亞、澳等國家之商標。今年起我們更將目標指向國外發展，並將於五月至美國參加ＣＥＳ(消費電子展)。在國內生根發芽，到國際發揚光大，是你我一致的目標，歡迎你成為大宇的一員。

美術編輯

日間專職人員，男女不拘(男役畢)。
曾參與編輯校刊、雜誌等刊物者。
對電腦遊戲範籌有所了解者更佳。
面洽時請攜個人歷來的編輯作品或文章報導。

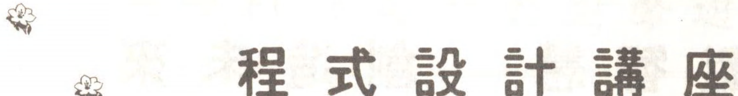
音樂作曲人才

對樂理了解且知悉電子合成音樂者
熟悉AD-LIB(魔奇音效卡)作曲程式，有編曲豐富經驗。
男女不拘，學生或社會人士皆可。
面洽時請攜個人在COMPOSER程式上的磁片作品。

電腦繪圖人才

美術相關科系畢業
對人物、背景繪畫擅長者
男女不拘(男役畢)
面洽時請攜最近得意之作品(有彩繪者佳)

聯絡人:丁小姐
電話:(02)5431350-1
傳真:(02)5224686
地址:台北市重慶北路一段67號6F之1



程式設計講座



電 腦 賞 花 記



/劉陳祥 老師

綿綿細雨三月天，陰冷掃落了我一腔上山賞花的雅興。三月八日困坐家中，不禁興從心底而起，何不讓電腦畫些花兒來賞賞呢？接著一片忙亂，於是「超級賞花程式」誕生了。這個小小的Quick BASIC程式，Compiler後真是帥呆了！不但怪花叢生，還會花香四溢呢！？（要有一點想像力嘛！）

這些花花朵朵的是怎麼在電腦上畫出來的呢？請看程式中的函數式：

$$D1 = SIN(M1\theta)SIN(N1\theta) + SIN(M2\theta)SIN(N2\theta)$$
$$D2 = SIN(M3\theta)SIN(N3\theta) + SIN(M4\theta)SIN(N4\theta)$$

$$X = R \cdot SGN(CON\theta) \cdot (1+D1/Z) \cdot ABS(COS\theta) \wedge KX$$
$$Y = R \cdot SGN(SIN\theta) \cdot (1+D2/Z) \cdot ABS(SIN\theta) \wedge KY$$

這就是所謂的「複合正弦波函數」，它的曲線模式隨著角度與指數而產千變萬化，再配合以圖形的對稱旋轉，美麗的花兒就顯示在螢幕上了，真可謂是「建國花市入電腦」了！以下便是這個程式的LIST。

```
'*************************************************************
'****                                                     ****
'****        T H E    S U P E R    F L O W E R S          ****
'****                                                     ****
'*************************************************************
SCREEN 12: CLS : KEY OFF
       WINDOW SCREEN (0, 0)-(640, 480)
       LINE (0, 0)-(640, 480), 15, B
       VIEW SCREEN (2, 2)-(637, 477)
RANDOMIZE TIMER
DO
    M1 = RND * 6: M2 = RND * 6
    M3 = RND * 6: M4 = RND * 6
    N1 = RND * 6: N2 = RND * 6
    N3 = RND * 6: N4 = RND * 6
    KX = RND * 3: KY = RND * 3
    Z = RND * 2
    SYNC = 2 + INT(RND * 7)
```



```
    KA = 3.14159265359# / 180
    CX = 320: CY = 240
    R = 120 * ((Z > 1) - Z * (Z <= 1))
    DA = 360 / SYNC: COL = 9 + INT(RND * 7)
'===========================================================
FOR A = 0 TO 360 - DA STEP DA
    P = A * KA
FOR B = 0 TO 360 STEP 2
    Q = B * KA
    D1 = SIN(M1 * Q) * SIN(N1 * Q) + SIN(M2 * Q) * SIN(N2 * Q)
    D2 = SIN(M3 * Q) * SIN(N3 * Q) + SIN(M4 * Q) * SIN(N4 * Q)
    X = R * SGN(COS(Q)) * (1 + 1 / Z * D1) * ABS(COS(Q)) ^ KX
    Y = R * SGN(SIN(Q)) * (1 + 1 / Z * D2) * ABS(SIN(Q)) ^ KY
    SX = CX + X * COS(P) - Y * SIN(P)
    SY = CY - X * SIN(P) - Y * COS(P)
    IF B = 0 THEN PSET (SX, SY), COL
    LINE -(SX, SY), COL
NEXT B
NEXT A
     Q$ = INPUT$(1)
     IF Q$ = CHR$(27) THEN EXIT DO
CLS
LOOP
'===========================================================
```

至於程式為何要如此設計，就不逐行解說了，僅將一些變數代表之意義簡述如下：

(1) M1,M2,M3,M4,N1,N2,N3,N4———— 正弦波函數的週期倍率，控制花瓣的形狀。

(2) KX,KY—————— 圖形複雜度指數。

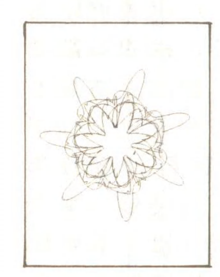
(3) Z———————— 花心中央空白區的大小。

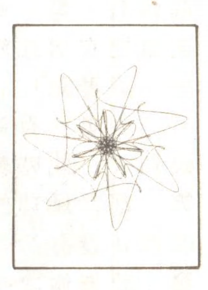
(4) R———————— 花朵的半徑。

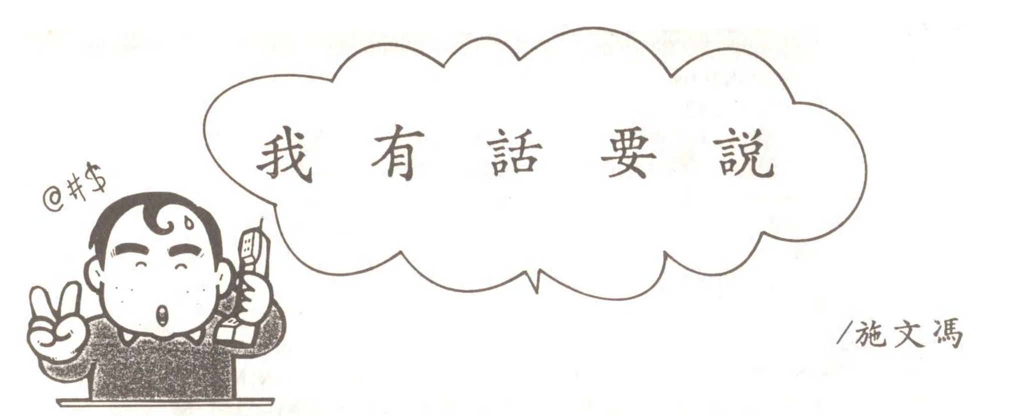
(5) SYNC —————— 花瓣的數目。

(6) COL——————— 花朵的顏色。

以下是一些佳作代表，與您共賞。下回見！





我有話要說

/施文馮

嗨！各位讀者好，我是施文馮。甚麼？不認識我嗎？我是破壞神的作者耶!!哦？沒聽過破壞神傳說嗎？那....總該知道軟體之星吧！咦....也沒聽過！我咧....@#$$#@#@#$#。

哦!!不不不....我剛才沒說任何不雅的文句，我只是說剛剛您所看到的文句與以下的文章毫無關聯，純粹乃騙稿費用的。咦!!沒有任何的稿費嗎??總編未免太過份了!!沒錢別想要我作任何事。啊！不..大哥請把刀子收起來！我是說我很榮幸能為公司出力，真是我三生有幸祖上有德....大哥慢走，小弟在此恭送....大宇....棒塞(不要念錯，這是日語發音:乃萬歲之意)。

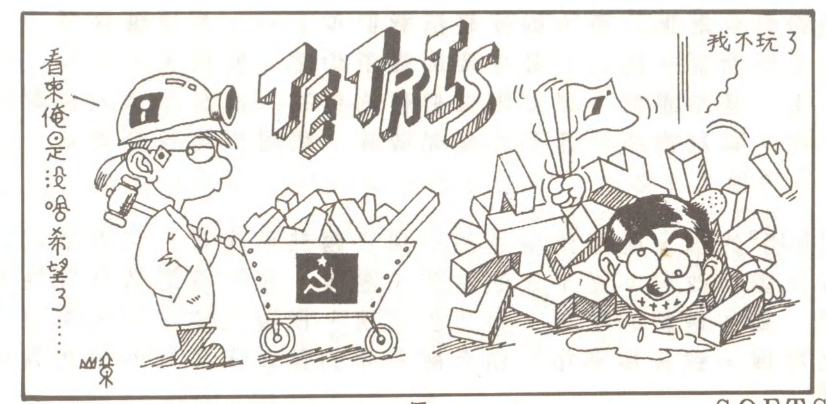
好了，不說廢話，我們來談談一些設計遊戲程式的概念。首先有許多讀者反應說希望也能嘗試寫寫電腦遊戲，可是不知如何下手，這就如中國的成語所說的萬事起頭難。在此指點各位想寫遊戲的諸君一條生路，那就是去弄熟螢幕結構，沒事寫個程式在螢幕上弄幾個點畫幾條線，畫畫美女圖甚麼的。了解各繪圖模示之間的差異，如解析度和顏色數等等。最重要的是了解螢幕與記憶體之間的關係，如能完全了解，可說半隻腳已經踏入棺材內了。啊!!不是這樣！我是說你已踏入遊戲的領域了。

然後呢，當然是拿本公司的力作『抓圖獵人』來玩玩，當然其它公司出的也能用。幹甚麼咧？當然不是用來摺紙飛機。是要找一些你中意的電腦遊戲，選一些你喜歡的畫面用『抓圖獵人』把它截下來，用印表機印出來後把它摺成紙飛機。不對不對!!我是說此時可以使用自己常用的電腦語言，試著寫程式把剛剛抓下的圖秀出來。如能成功你又向寫遊戲之路邁進了一大步。看似簡單的事情，有一大堆的人不知怎麼作耶。如果以上你都做到了，此時就可嘗試寫些小品遊戲，像俄羅斯方塊,魔法寶石,小蜜蜂等等，都是練功的好程式。在前一陣子拿俄羅斯方塊到我們公司來接洽應徵的程式設計師,少說有十個以上,害得我們老闆一看到俄羅斯方塊立刻就病發，語無倫次，拿著機槍到處掃射。所以各位大哥，在學會俄羅斯方塊後要繼續多多充實，再接再勵，拿其它好東東讓我們老板瘋狂，看看有沒有人能讓我們老闆瘋到拿著鈔票到處灑。

待你熟悉了在螢幕上秀圖的寫作之後我們可以討論您想寫那些方面的遊戲了。事實上遊戲的種類與你所使用的電腦語言或多或少有些關係。如果你選擇了棋類或牌類遊戲,我想即使是用 basic 來寫也能勝任。因為繪圖速度的快慢不會影響遊戲的進行，使用高階語言來處理棋類或牌類所須的人工智慧是較方便的作法。

如果你志在射擊，動作，或其它繪圖速度須要較高速度的軟體，最好的選擇是組合語言。我最喜歡說的例子是，如果你用高階語言來寫街頭最風糜的大型電玩『快打旋風II』，那可能會有以下的情形：當你按下攻擊鈕發出『氣功』時，可以趕快上個廁所到廚房泡個茶，順便到客廳看看電視廣告，當你回到電腦前時，也許氣功還沒打中對方。這也就是許多人跟我爭辯說高階語言也可寫動作遊戲，我卻不能認同的原因。東西的確是寫出來了，但是效果呢??或許有人會不服，認為如果在 386 或更高速的機器上,高階語言的速度仍可媲美組合語言。但是沒想過嗎？在如此高速的機器上如能使用組合語言，那就可寫出速度感更高，更好的遊戲。

好啦!!如果你已完成了一個作品，自己玩有甚麼意思呢！擺在家裡發霉倒不如拿出來生財，又可打打知名度多好。找一家公司代為發行吧。以本公司為例，如有任何作品拿到本公司，會先經過上層人員的審劾，看看有沒有市場價值。如獲肯定，就等老闆點頭了。依照程式所需，我們會提供美術或音樂人員與你配合，甚至程式技術的支援。那時就可到自由進出大宇重地『大宇工作室』。在此是各類程式設計師的集匯處。暗藏了畫面扭曲，放大，縮小，音效，特殊繪圖模式等等，就像進入了寶山。那時就可到處搶奪燒殺虜掠，搶得天下第一劍。練得一身好武功之後，帶著無知的小師妹一起去找魔王喝茶聊天..不對!這是 RPG 的劇本。我是說你就在電腦史上佔有一席之地了。帥吧?



遊戲軟體綜論

/蘇竑嶂

遊戲工業的快速進展，可說是近兩三年間的事。在遊樂器還未大量涉及娛樂市場之前，一般消費群眾所能接觸到的，也不過是像「小精靈」「小蜜蜂」「蛇吞蛋」等檯面型電動投幣式電玩，或是電子專賣店裡常見的掌上型遊樂器罷了。

在大約十年前以異軍突起姿態風靡世界的美國蘋果電腦APPLE Ⅱ系列正好滿足了當時年輕消費族群的胃口，成為另一項新類型的奢侈享受。它不但提供了多類別的遊戲與應用軟體，同時也傳達了「電腦語言」這項科學新知，進而使得接觸此範疇的大眾能夠從中獲得超越「純粹消遣」的樂趣，達到寓教於樂的目的。

電腦遊戲時代自此萌芽。儘管蘋果電腦式微轉而朝專業(麥金塔)發展，取而代之的IBM 電腦卻仍步伐穩健地將遊戲文化發揚光大，成為全球一時的娛樂軟體大宗。直到任天堂、CDROM²、MEGA DRIVE（簡稱MD）等電視遊樂器的掘起，電腦遊戲無與倫比的魅力所受到的認可，依然是無庸置疑的。

即使是在TVGAME大量湧向世界性市場的今日，受到強大競爭壓力的電腦遊戲依然擁有廣大的基礎消費群眾支持，而這應該歸功於電腦之深入生活層面。因為它最主要的價值仍然在於商業、教學、應用等之用途上，遊戲畢竟不過是附帶價值的產物。況且透過各種新開發的介面功能，電腦遊戲所達到的聲光效果，仍可與電視遊樂器一較長短。

CDROM²的加入雖然使得遊戲市場日趨熱烈複雜，但遊戲的類別與本質並未因而改變。從早先的益智、團康、棋類等思考休閒性軟體，經射擊、動作遊戲的變革，與角色扮演、模擬策略、冒險解謎等軟體的蓬勃發展，到各類別相互結合融為新的題裁，多樣的變化保持了吸引消費者的魅力。只要遊戲的題材夠吸引人，即使是簡單圖形也能搏得玩家的喝采。曾經轟動全世界的「俄羅斯方塊」就是一個特例。

然而以簡略圖型取勝的軟體畢竟不多，不可諱言的，消費者對於遊戲內容、畫質、音效等要求，似乎有愈加複雜龐大的傾向。多數的玩家再也不能滿足於單調的背景與空洞的音效，他們不若當年沉溺在蘋果軟體那樣簡單粗獷的遊戲中的電玩先驅們，而只求轟轟烈烈、澎湃磅礡的感人劇情與聲光效果。隱約可見的，華麗的遊戲似乎造成新一代消費群感官上的強烈刺激，也形成精神層面的若干空白與文化認同的流失。

沉迷於電玩所造成的負面影響，和舶來遊戲文化泛濫同樣令人印象深刻。對於許多電玩狂而言，遊戲的吸引力可能強烈到讓他們無法察覺自制力的失控與人際關係的失調正悄悄地在進行著；就如同日美遊戲文化日漸深入一般生活領域中，造成若干同化現象而令人毫不自覺是同樣的。喜歡玩日本角色扮演遊戲的玩家們，對於「道具」「防具」等字眼應當不會感到陌生，但是能夠以「物品」「盔甲」等正確的中文替代這些說法的恐怕少之又少。原因是玩者已經習慣於這樣的用詞遣字，根本沒有思及文化背景差異的警覺，而漫不經心的被另一種語系同化了自身的母語。這樣的情形在同好相互溝通之間是可以被接受的；但對於局外人而言卻是令他們感到百思不解的事。

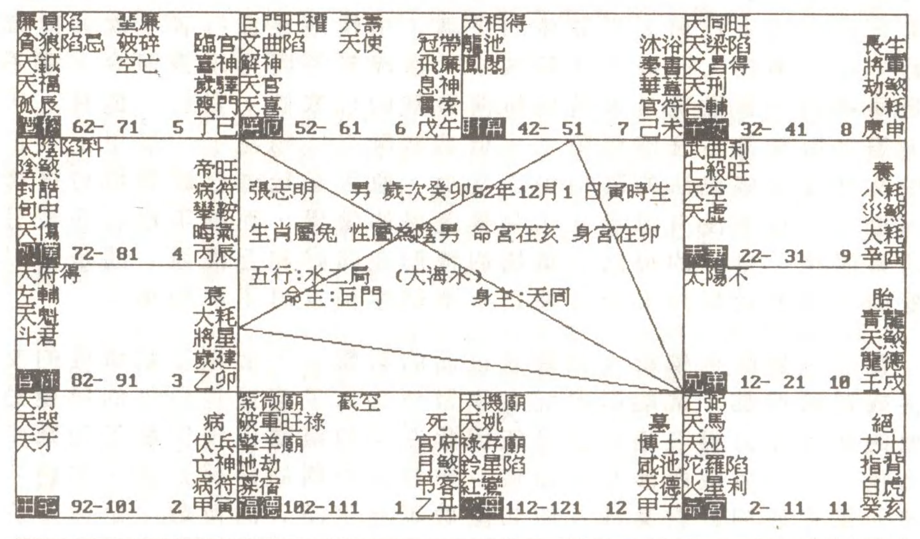
當然，遊戲也帶給人們許多正面的影響。一個極富劇情性的文字解謎或冒險遊戲，常能引發玩者學習外文以了解過程內容的積極動機。他的語文能力與表達能力可能因此在某個範疇內獲得顯著的進步，因為他可以從遊戲所涉及的領域中學習到相關的局部知識，但絕不是全部。畢竟能夠針對某種技能知識做專業化深入的遊戲，是需要許多專業人才的投入、大量資料的蒐集與時間的耗費的。無論從寓教娛樂的立場或純粹娛樂的觀點來看，遊戲確實有其存在的價值。它不若「刀鎗」之於人類的生活，因為刀鎗本身並未具有善惡的標準，而取決於使用者行為的正當與否；相反地，遊戲的利弊卻應在內容不違及善良風俗與道德規律的範疇下，由玩者自身的行為判斷，畢竟部份遊戲的內涵有時散發著誘使人們違背道德的動機，而這才是遊戲真正的弊端所在。對於一個動機純正的遊戲而言，消費者應當在不嚴重影響生活作息與人事的條件下，做適當的消遣。如果每一位玩者都能進一步地衡量自身與遊戲兩者間定位的輕重，周遭反駁的聲浪自可平息，那麼電玩對於人類的貢獻也必然不再聊於殘簡一隅了。

紫微斷訣

紫微斗數十八字論命十鬼谷子神算

除了對命盤有完整的解說外，還可以加入自己或他人精心研究之心得，編輯一個屬於自己的算命軟體

範例



張志明 男 52年 12月 1日申時生

>=========== FATE.DEF =============<

<張志明>家裡會缺錢用!

>=========== SUPER30.PAD =============<

所謂六吉:天魁,天鉞,文昌,文曲,左輔,右弼.

所謂七吉:天魁,天鉞,文昌,文曲,左輔,右弼,祿存.

所謂四煞:擎羊,陀羅,火星,鈴星.

所謂六煞:擎羊,陀羅,火星,鈴星,地劫,天空.

★★ 本命宮解釋 ★★

本命見天機,天機 -- 姜尚,俗稱姜子牙(周文王的軍師)代表智慧精神,為軍師型,
幕後操作者,主管策劃,為兄弟主,他不是財星,如入人命身宮主人聰名秀麗,大都
一標準的身材,性急,機謀多變,富於幻想,使為臣不為君,易發怒,性急而壞事,
合在學術,研究方面發展,不宜經商,不擅管理部下,也不適合在政壇發展.

命座天機的人,比較憂鬱,而多愁善感,如果三合有昌曲或同宮,多神精質,往
的人對自己本身的評價過高,不接受他人的批評,但卻喜歡批評別人.

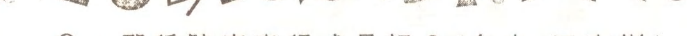
如果天機入廟則主頭腦好,反應快,如果陷地,多幻想的很遠,與社會不合
天機星也跟宗教哲學有關,女命天機會昌曲,主生活多采多姿,有文藝
天機雖然主智慧但也代表驛馬,指的是頭腦的驛馬,而非勞動的驛馬
為宗教星之主,跟哲學藝術有關,天機對煞星的抵抗力很脆弱,尤其
天機如果逢化忌時手腳會受傷或四肢無力,大限走衰限時,福德宮
天機逢吉星聚,反應機敏,逢煞星沖,則心有餘而力不足,但本性
無不仁不義之行為,有靈通變達之能力,天機入限,主有環境上
如會流馬,有遠行異鄉之象,天機與天空或天機會趨向宗教
的事情. 天機主快,敏捷.

★★ 本命宮解釋 ★★

是個聰明而有研究心的學徒,有時容易太過急噪的處理
善良的你太過於介意他人的感受,所以容易坐立不安
你的相貌精悍,眼睛很銳利,但相反的,內心是尊重
他人的你,週圍的風評很好,也深獲得信賴.命宮
知世界,有發生興趣的傾向,但若充份活用天機
也許有別開生面的發明, 也許會留有事蹟.
有卓越的策劃能力,有獨特的構想,你所擁有
命宮有天機的女性:會散發沉著冷靜的氣
而且由於心思細密, 能瞭解男性的心情
通常妳應該是一位賢妻良女吧!
此類型人的職業適合運用腦力,可以
大, 若好好利用, 也可以成為畫家
如果命宮又有見到昌曲的話,有
如果命宮有見到太陰同宮, 那

★★ 兄弟宮
兄弟宮見七殺
如果是廟旺,你
得到他的幫助, 如
★★ 夫妻宮解釋 ★
夫妻宮見太陽的男性,
但是你的妻子與異性接
會感到很傷腦筋.
夫妻宮見太陽的女性,會嫁
,愛好運動,而且性子比較急,
不論男女最好晚婚, 尤其是太
若與巨門同宮,戀愛時常會為了
的話,常會有吵架對立的情形, 如
如果與太陰同宮的話,戀愛時會常吵
興趣很廣泛,對愛與恨分的很清楚,個
若有祿存同宮,男可娶的家世顯赫的妻
若見六煞,男性會娶得,性情激烈的妻子,
從不會把愛掛在嘴邊,這是因為丈夫的性格
★★ 夫妻宮解釋 ★★
夫妻宮見天梁的人.
男性:會娶得比自己年長的女性,該女性很美麗,
很慷慨, 如果別人有困難, 會熱心的提供意
女性:會嫁給個性穩重的男性,這男性有正義感,做事
若與六吉同宮,有良好的結婚運,能夠與配偶長相廝守
若與六煞同宮,雖然偶而會有意見糾紛,但都不會對夫妻
★★ 夫妻宮解釋 ★★
夫妻宮見天魁或天鉞的人, 配偶的家境很好,有修養,而且
享有地位和名聲,在配偶的幫助,可以得到幸福.
戀愛多始於較年少的時候.
若有六煞同宮,夫妻間的意見常對立,但不
★★ 子女宮解釋 ★★
子女宮見武曲的

本軟體解說詳盡,然因篇幅有限不能完全刊出,敬請期待上市日期

雙　向　道

東向西向雙向道　東問西問隨你問

看官放馬過來　小弟接招候教

Q：用SCAN 86掃「破壞神傳說」及「抓圖獵人」卻判斷有ARMA病毒是怎麼回事？(台北　陳國偉)

A：據了解，由於某些掃毒程式為了要節省空間，並沒有完整紀錄整個病毒的程式碼，而只是截取其中的一小段，因此很容易與某些軟體經壓縮後的程式碼相同，而造成誤判。「破壞神傳說」及「抓圖獵人」就是在這種誤判下而掃到ARMA病毒的。玩家也可用壓縮程式壓縮一個ASSEMBLY程式試試看，某些時候會有這種情況發生。為了讓玩家玩得更安心，「破壞神傳說」已使用新版的壓縮程式重新壓縮過,玩家可直接到大宇資訊或上大宇BBS站抓取更新檔。檔名:O.EXE 長度14256 BYTES,U.EXE 長度1259 BYTES。

Q：春秋爭霸傳宣傳已久，為何還未上市？(台北　王嘉均)

A：很抱歉，為了使遊戲更具完整性，經由內部討論後決定對程式及圖形作一大修改，以推出更好之產品給玩家們，請稍加忍耐。

Q：為何使用DOS 5.0無法玩七笑拳？(台東　謝明雄)

A：當初在設計七笑拳時只有DOS 3.3，且當時即要求玩家除DOS外不要載入任何常駐程式。DOS 3.3占記憶體約45K，而你使用的 DOS 5.0卻占了約 75K，但若你在 CONFIG.SYS裡加入以下二行指令即可將DOS 5.0放入640後之384K高位置記憶體內，則只占主記憶體約20K左右。

DEVICE=HIMEM.SYS

DOS=HIGH

但要注意HIMEM.SYS檔要放在主目錄裡,若放在次目錄者請自行建PATH。至於DOS 4.0或4.01約占 75K但卻沒有HIMEM功能，可能無法玩七笑拳，建議你去買一套DOS 5.0來使用。

Q：那種防病毒程式最好？(台中　江宏彬)

A：一般來說都不錯，國產的防毒程式對國內所寫的病毒程式防治得比較快，而國外的防毒程式卻能防多數國外的毒，這是以病毒取樣的快慢來論。或者玩家可注意一下想買的防毒程式的出版公司能否常跟國外連絡或國外即有公司在配合發展可能會比較好。不過，不要隨便COPY他人的軟體來使用才是預防病毒發生的根本辦法。

Q：電腦魔域聲霸卡DRIVER不合，沒有聲音。(台北　李明德)

A：經由本公司向聲霸卡台灣公司創巨科技詢問且送一套到該公司測試後，該公司余先生表示經測試證明不論那一版的聲霸卡配上所附磁片上之驅動程式均可正常執行，玩家如果有遭遇到同樣問題的話，可以打電話詢問創巨科技，相信他們會給你一個滿意的解決方法。

Q：能否出WINDOWS上的遊戲軟體。(高雄　簡世明)

A：對於這個問題本公司亦有在注意，但由於 WINDOWS的繪圖速度太慢,只能寫簡單之牌類或慢速之遊戲,在現階段來講，還不太適合寫遊戲，不過微軟公司及某些廠商已在發展較快速之圖型介面，以加快速度，將來我們亦會考慮在WINDOWS上寫GAME。

Q：抓圖獵人不能執行怎麼辦！(台北　林政逸)

A：我想你可能是用 DOS 5.0開機，並且設了 EMS或 HIMEM，請關掉EMS或HIMEM即可。另外,也可以上大宇的BBS或將磁片拿來或寄到大宇來更新版本,就可使用DOS 5.0開HIMEN或設EMS了。另更新版亦提供了一個HUNPCX.EXE的檔案可將抓下來的圖形轉成.PCX檔。

Q：貴公司能否代理國外的軟體？(台中　陳本仁)

A：若合法代理當然可能，但以目前來說，公司政策仍以開發自己的軟體為主，並計畫將軟體銷售到海外地區，因此可能反過來是外國人來代理我們的產品呢！

Q：飛蝠秘術論命在不同的時間輸入相同的資料，為什麼顯示的結果不一樣？(台北　徐南緣)

A：同一個人的命由不同的先生算起來是大同小異的，作者為了不讓玩家算起來很枯燥，特地整理了龐大的資料檔，讓玩家能在不同的時候抓取到不同語句但相類似的資料。

秘技大公開

破壞神傳說

當你在PLAY「破壞神傳說」的時候，是否常因等級難以提昇而悶悶不樂；或因金錢難以取得而血壓上昇；亦或操作失誤墜崖而想搥胸……為了讓諸位玩家玩得快樂一點，「破壞神傳說」的工作小組決定將「破壞神傳說」中的秘技全部公開，以免遭遇不測後，使得秘技失傳。

首先，你必須依照 [+] 一次、[1] 一次、[2] 二次、[3] 三次、[5] 一次及 [PRINT SCREEN] 一次的順序輸入(輸入時請按鍵盤右方之數字鍵)。成功之後，再按下表格中的鍵，即能使用該項秘。

鍵	功能
[1]	增加等級，每按一次便可提昇一個等級。
[2]	恢復體力及法力，但在戰鬥中無法使用。
[3]	增加金錢，每按一次增一千個金幣，但超過65535後會……
[R]	穿越障礙，但是可得小心使用，以免墜崖。
[M]	可在任何地方使用地圖，連迷宮中也可以喔！

而另外一個方便的秘技是能將所有的敵人消失掉(固定的敵人除外)。依 [+] 一次、[−] 三次及 [TAB] 一次的順序輸入，再前進一、二步，如果畫面左下角出現一個“K”字的話，就表示成功了。從此之後再也不會有敵人出現了！帥！

雷射坦克

當你PLAY雷射坦克時，是否常因火力不足、爆彈收集不易而苦惱不已？或是因為第五關魔王太"變態"而無法過關？在此提供各為兩顆定心丸，好讓各位享受“射擊”的快感！

首先請按 [ESC] 鍵暫停遊戲，接著依 [↑]、[↑]、[↓]、[↓]、[←]、[→]、[←]、[→]、[ALT]、[CTRL] 各一次的順序輸入，便能使 DIF-1的威力達到最高點；而炸彈也達全滿。此秘技的次數是每過一STAGE增加一次，因此大可放心使用。

至於第五關的魔王，只要由其左後方接近，再由中心部份緊貼不放，並且不斷發射子彈，魔王就會像一隻智障的小貓停在那兒，既不動也不攻擊了。祝各位早日破關！

大宇產品目錄

編號	品名	簡述	顯示幕	音效	價格
G0001	滅	雙節棍，氣功讓你打敗強敵成為英雄	MGA		400
G0002	魔術拼圖	打敗拼圖帝國救出愛利亞女王	MGA		220
G0003	逆襲	6502年新異星帝國以其強大的武力入侵太陽系	MGA		220
G0004	幻魔傳說	幻魔傳説引你進入神幻、奇幻、變幻的世界	MGA		300
G0005	七笑拳	由七笑拳漫畫改編，共分決鬥篇跟特別篇二篇	EGA MGA		480
G0006	風雲麻將	以日本、香港等地區之13張麻將為藍本	MGA		280
G0007	龍女	3D立體遊戲，層層關卡有如真實景象浮現眼前	MGA		250
G0008	歡樂接龍	樸克牌接龍，人工智慧賦予每個角色不同牌技	EGA MGA		250
G0010	大富翁	包含了當今最熱門的金錢遊戲,可1-8人同樂	MGA		250
G0011	美少女樸克	無聊的時候做什麼呢？美少女陪你玩梭哈	EGA MGA		250
G0012	拂曉攻擊	二次大戰末,中國戰區展開全面反攻,加油吧！	VGA EGA MGA		300
G0013	RS－2	橫捲軸射擊遊戲,關關精彩,超大對手打得過癮	VGA EGA MGA CGA	聲霸卡 AD-LIB	300
G0014	賭神	遊戲共分休閒、RPG、對戰三種模式	EGA MGA	聲霸卡 AD-LIB	450
G0016	倉庫世家	在一定的時間內，把箱子推到指定的位置上	VGA EGA MGA	聲霸卡 AD-LIB	420
G0017	歡樂麻將	彩色版13張麻將，多位對手任你選擇	VGA EGA MGA	聲霸卡 AD-LIB	380
G0018	軒轅劍	中國RPG史上首創動畫結合BGM的鉅作	VGA EGA	聲霸卡 AD-LIB	350
G0019	超級橋牌	AI高強的超級橋牌VS橋牌高手的你？能否過關	EGA MGA		250
G0020	決戰麻將	正統16張台灣麻將，四人對陣臨場感十足	VGA EGA MGA		350
G0021	拱豬	七海的盡頭有一個拱豬島島上住著四隻豬么..	VGA MGA	聲霸卡 AD-LIB	300
G0022	最後武力	以太空為背景的艦隊模擬戰略遊戲	VGA EGA	聲霸卡 AD-LIB	330
G0023	破壞神傳說	突破傳統的3D式RPG,完全立體的造型	VGA EGA MGA	聲霸卡 AD-LIB	420
G0024	電腦魔域	迷宮樣的IC世界,藏著許多難解的秘密	VGA	聲霸卡	300
G0025	雷射坦克	256色平面射擊遊戲	VGA	聲霸卡 AD-LIB	300
G0026	春秋爭霸傳	24項指令50種動作500個人物的戰略模擬遊戲	VGA	聲霸卡 AD-LIB	即將推出

編號	品名	簡述	顯示幕	價格
U0001	圖案大師	神奇的電腦繪圖SHOW	EGA MGA CGA	180
U0003	電腦鐵嘴	斷驗妻財子祿及用'數'來論斷人生(須配合倚天16X15字型)	MGA	480
U0004	CAD魔術師Ⅱ	AutoCAD 圖形與高階語言程式之轉換	VGA EGA MGA CGA	480
U0006	抓圖獵人	玩家及程式設計師級USER的好幫手，幾乎螢幕看得到的圖都可抓	VGA EGA MGA CGA	240
U0007	樸克占卜	第一套中文的紙牌占卜，共分一般樸克牌算命及吉普賽魔牌算命	VGA EGA	270
U0008	印刷便利屋	個人文具印表程式之最佳選擇!支援高低階多種彩色黑白印表機	VGA EGA MGA	390
F0001	孔明占星斗數	人生無常，禍福難料，太極門五術系列全集共20套。全部以白話文解說，內容詳細精闢，幫你掌握先機，預知未來。	VGA EGA MGA	540
F0002	飛蝠秘術論命		VGA EGA MGA	540

編號	品名	簡述	價格
TY002	大宇超級搖桿卡	數位式設備，模擬鍵盤、滑鼠玩GAME穩定方便無比	1100

羅宋學園

/編輯部

沉寂許久的“羅宋學園”在重新製作之後，又將出現在各位玩家的眼前。改版後的「羅宋學園」，除了由原來VGA 16色模式改為 256色模式外，更重新設計遊戲中所有的畫面及人物造型。「羅宋學園」共有兩種不同的遊戲模式：

學園模式：構成遊戲最主要的模式，帶有戲劇性。故事敘述一名十三張的職業打手，在收到一封委託信件後，毅然前往「羅宋學園」向學園長挑戰的過程。本遊戲中共有八位美女，你將依照劇情的發展而與她們逐一較量。這些對手們個個身懷絕技，可別小看了她們喔！擊敗對手之後除了能欣賞精彩的畫面外，也能得到一些做牌的物件，善用這些物件便是致勝的關鍵。

對打模式：在此模式中可由學園模式的七位佳人之中，任選一位做為你的對手。與學園模式不同的是，對打模式無法使用任何做牌的物品，因此你只能憑著實力擊敗對手。

規則說明：這是個為了便利初學者所增設的模式，詳細介紹有關十三張羅宋的規則，包括計分方式、牌型介紹、注意事項等等......熟讀規則說明對遊戲的進行會有所助益。

劇情說明

擁有一身高超卓絕的13張牌技，人稱「羅宋殺手」的張三十，是一個以代打13張賺取鉅額佣金的神秘人物。

有一天，他接到一封來自羅宋女子學園未署名的匿名信函，向他投訴校內新上任學園長的種種暴施惡行。這個幾乎沒有人見過其真面目的學園長，不僅控制了代表學生發言權的學生會，並將其改造為監視校內活動的組織，整個控制了師生們的行動。

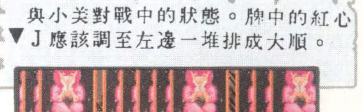
受到這群署上「煉獄中的天使」的女學生們的委託，也為了爭取解放學園的一筆豐厚酬勞，一探素有「美女養成溫室」的羅宋學園真貌，張三十毅然展開了壯烈的13張爭伐之旅。

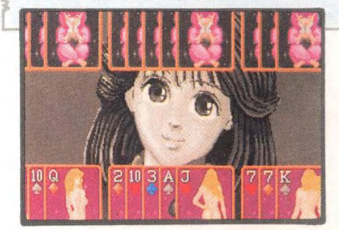
現在工作人員正全力加緊作業，期望能讓「羅宋學園」早日上市，請各位玩家再忍耐一下吧！

羅宋學園公告

鑑於學園內近來崇尚奢靡浮華，追求濫情泛愛的風氣日漸腐蝕了吾仕女們所應具備的天生氣質與內涵，本人特此宣佈：嚴禁師生與異性交往及閱覽愛情小說與少女漫畫。另外，除校內供應之營養餐點外，禁止攝取零食甜嘴。違者交由學生紀律小組嚴懲。

學園長 特此公告


與小美對戰中的狀態。牌中的紅心J應該調至左邊一堆排成大順。▼





▲彩柔獨自待在保健室裡，她的眼神好像透露著一些興奮的訊息。

筱雲是福利社的僱員，精打細算是她最擅長的，牌技自然不弱啦！▼

標題畫面

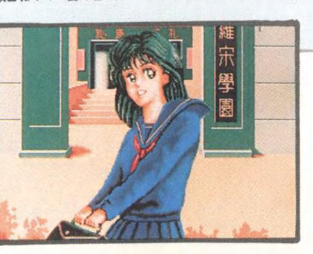


很可愛吧 ----



▲張三十，別太過份囉，接下來我絕對不會再輸給你

哇！在學園門口和小美不期而遇，她該不會是第一個對手吧！▼





▲原諒我，小茜，又讓你涼快了。可是妳要體諒我，我快熱死啦！